GAME BOY ADVANCE™

AGB-AG5P-EUR

Super GHOULS'N GHOSTS™

CAPCOM®

Instruction Booklet

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

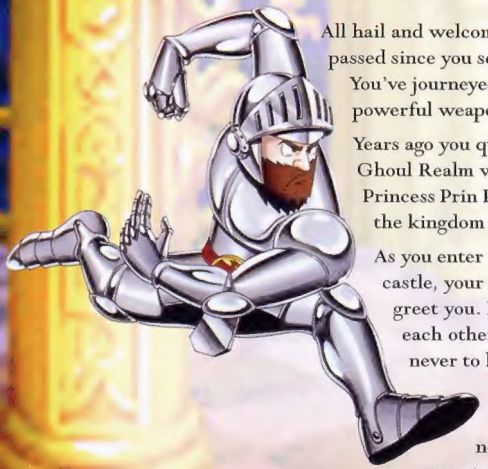
TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS

2 A MONSTROUS DEED!
4 GETTING STARTED
5 GAME MODES
6 DEFAULT CONTROLS
7 ARTHUR'S KNIGHTLY MOVES
8 GAME SCREEN
10 TREASURES
12 ARMOR & SHIELDS
14 WEAPONS
15 WEAPONS OF ENCHANTMENT
17 WHITE MAGIC!
18 MONSTERS!
22 GHOUL REALM
24 GAME OVER
25 CONTINUING YOUR GAME
26 SAVE/LOAD
27 OPTIONS
28 QUESTING TIPS

© CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO.,LTD. SUPER GHOULS 'N GHOSTS is a trademark of CAPCOM CO LTD. All rights reserved.

A MONSTROUS DEED!



All hail and welcome, dauntless knight! Four years have passed since you set off on yet another perilous quest. You've journeyed far over the world, seeking the powerful weapons of White Magic!

Years ago you quelled the terrifying phantoms of the Ghoul Realm who hexed the earth, and rescued Princess Prin Prin. But now, on the eve of your return, the kingdom is shrouded under an eerie spell.

As you enter the main hall of your newly restored castle, your beloved Princess Prin Prin rushes to greet you. It's been such a long time! You fall into each other's arms. But just as you're about to vow never to leave her again, a monstrous thing happens!

A horrible creature rises up from nowhere and snatches Princess Prin Prin away to the slimy crypts of the phantom Zone. The Ghoul Realm has revived, and the Creatures of the Undead haunt the land!

Once again you must survive the dangerous journey into the depths of the Ghoul Realm You must stalk the undead through overwhelming terrors —horrid ectoplasms and deadly ghouls, swirling vampires and voracious plants. The earth may crack and the seas may swell! The fiends of darkness may engulf you! But your courage and skill will keep you moving. And on the path, a mighty weapon—White Magic—awaits!

GETTING STARTED

1. Insert the **SUPER GHOULS 'N GHOSTS** Game Pak into the Game Boy Advance™ unit.
2. Turn on the power.
3. Watch the game demo for tips.
4. When ready, press START to reveal the Title Screen.
5. Use the Control Pad to highlight a game mode and press START or the A Button.

GAME MODES

ORIGINAL MODE – Play the original Super Nintendo classic.

ARRANGE MODE – A new mode especially for Game Boy Advance™. After clearing one stage, you can select the next. The color of the frame shows its game level:

BLUE . . NORMAL
YELLOW . . DIFFICULT
RED . . VERY DIFFICULT

Check it out — you might find some stages you haven't seen before.

NEW GAME – Start a new game.

LOAD GAME – Take up a previously saved game at the point where you saved it. You can have only one save game per mode (one save for Original Mode and one save for Arrange Mode).

OPTIONS – Adjust the game level and switch the Jump and Shot buttons (see page 27).

DEFAULT CONTROLS

MENU CONTROLS

Control Pad . . . . . Highlight selection
A Button . . . . . Confirm selection
B Button . . . . . Cancel selection

ARTHUR'S KNIGHTLY MOVES

RUN

Press the **CONTROL PAD** ⬅/➡ to run back and forth. Press ⬇ to duck.

CLIMB

Press ⬆/⬇ to climb up and down ladders.

JUMP

Press **JUMP** to jump, and use the **CONTROL PAD** to direct your landing.

DOUBLE JUMP

Jump even farther! Press **JUMP** again in the middle of a jump. Use the **CONTROL PAD** to change direction in mid air!

STAB, SLASH & HURL YOUR WEAPON

Press **ATTACK**.

WHITE MAGIC

When Arthur is wearing the Golden Armor, hold down and then release **ATTACK** to use White Magic.

GAME SCREEN

SCORE – Points you've gained so far by demolishing the undead and grabbing **SACKS OF GOLD**.

WEAPON – Shows what you're carrying now.

TIMER – You have five minutes to survive a quest and gain the **GATE KEY** to open the next gate. If the timer counts down to zero before you accomplish this, you lose one life.

PLAYERS – Number of lives Arthur still has. When you lose the final life, the game ends.

MAGIC GAUGE – (not shown) When you're wearing **GOLDEN ARMOR**, this shows how much White Magic you have available to use.

TREASURES

As you dash through lands thick with doom, vanquishing ghouls left and right, you'll find many treasures that help you on your quest!

POTS

Many defeated enemies toss away **POTS** as they vanish into thin air. **POTS** can hold extra lives, bonuses or weapons. Don't pass them by!

TREASURE CHESTS

Keep your eyes peeled for locked **TREASURE CHESTS** that suddenly appear. Shatter them with your weapon, but be wary! A treasure, a trap, or the Conjurer could pop out. Take the treasure. A trap could take one of Arthur's lives! If the Conjurer appears, it's back to diaper days for Arthur (just for a little bit).

SACKS OF GOLD

Snatch these up for extra points.

GATE KEYS

At the end of every level You face a Gate Guardian. Defeat this boss and take its **GATE KEY**, the only way to enter the next level.

How many **OTHER TREASURES** can you find?

ARMOR & SHIELDS

Bust open Treasure Chests to release suits of **ARMOR**. Run over the **ARMOR** to put it on.

ARMOR

STEEL ARMOR – Arthur's first armor, which protects him from one hit.. He always has **STEEL ARMOR** in reserve.

BRONZE ARMOR – This armor protects Arthur from one hit and gives him the power to use the Weapons of Enchantment..

GOLDEN ARMOR – Arthur's most powerful armor has the virtues of **STEEL** and **BRONZE ARMOR**, plus empowers him to use **SHIELDS** and summon White Magic!

SHIELDS

MOON SHIELD – This protection blocks one enemy projectile

SUN SHIELD – This glowing shield blocks three enemy shots and empowers Arthur to invoke White Magic in a flash by rapidly filling up the Magic Gauge.

WEAPONS

Arthur can swoop up many different fearsome instrument of assault. Run over a weapon to pick it up. When Arthur gains a new weapon, he loses the old one.

LANCE – Arthur's basic weapon. It flies straight ahead when hurled.

DAGGER – Not much power but it's quick! You can throw three at a time.

CROSSBOW – Fires two arrows at once in a diagonal array.

TORCH – When dropped, it sets a small fire that scorches the ground.

AXE – Fires forward in a spiral and chops through a large area.

SCYTHE – Glides along the ground when thrown. Hurl this curved blade downward when standing on stone pillars.

TRIBLADE – When thrown, this blade fires up, ricochets and then flies out in front of you. It slices through all it touches before returning to Arthur's hand.

ULTIMATE WEAPON – A mysterious weapon, possibly powerful enough to wipe out the entire Demon Force.

WEAPONS OF ENCHANTMENT

Special weapons become available when Arthur is wearing **BRONZE** and **GOLDEN ARMOR**

FLAMING LANCE – A more powerful lance that leaves a trail of flames in its wake!

MAGIC DAGGER – This enchanted dirk leaves a trail of magical light as you hurl three at once!

MAGIC CROSSBOW – This charmed armament fires three magical arrows at once, that seek and find their own targets!

MAGIC TORCH – Smash this on the ground to shoot a tower of flame into the air. You can use two at a time.

HEFTY AXE – An even more lethal version of the smaller Axe.

MAGIC SCYTHE – This enchanted weapon is more powerful than its non-magical counterpart.

SHURIKEN – This incredibly fast blade slices through all obstacles on its flight back to Arthur's hand.

WHITE MAGIC!

Once Arthur puts on the **GOLDEN ARMOR**, a Magic Gauge appears next to the weapon display. Hold down **ATTACK** to energize the gauge and display a magic symbol for the weapon you're using. Release **ATTACK** to unleash the power of White Magic!

Note: You can't use White Magic mid-jump or while on a ladder.

FLAMING LANCE – THUNDER MAGIC Lightning bolts pierce the air in three simultaneous strikes that tear through solid objects!

MAGIC DAGGER – FIRE DRAGON MAGIC A fearsome dragon annihilates all creatures as it soars across the land!

MAGIC CROSSBOW – SEEK MAGIC Unearth all hidden treasures!

MAGIC TORCH – SHIELD MAGIC A trio of glowing orbs protects you!

HEFTY AXE – TORNADO MAGIC A deadly burst of electricity flames in all directions!

MAGIC SCYTHE – TORNADO MAGIC Twin swirling tornadoes twist everything in their deadly path!

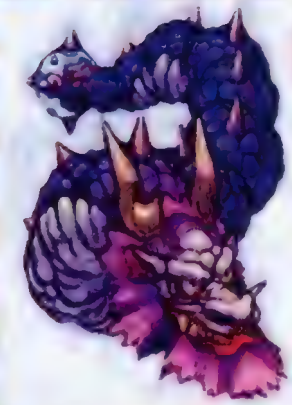
SHURIKEN – NUCLEAR MAGIC BLAMMO!

ONE HORNED DEMON

Twice the size of Arthur, it commands massive power. It has incredible jumping power, rising high into the air to land on and squash its opponents!

DRAGON

If someone invades the Dragon's lair, it aggressively attacks until the enemy is pulverized! It staggers enemies with its long body and spews fire from its gigantic mouth.



BALBAROSA

This huge cave-dwelling monster is an extremely violent creature that gobbles everything in its path. It's body armor of hard scales give it incredible endurance.

His power and speed easily outdo any human. He is the leader of all Red Armors—and may well be the creator of the Red Arimar.

RED ARMOR JOKER

GHOUL REALM

QUEST 1: THE DEAD PLACE

THE HAUNTED GRAVEYARD – From this forgotten cemetery zombies arise to attack the living! Only the brave of heart will survive a journey through this cursed land!

THE FOREST OF FEAR – Inside this dark tangle of branches lies the ruins of an ancient castle. Within its walls grows an unearthly plant that feeds on whoever or whatever passes through its domain!

QUEST 2: THE ROTTING SEA

THE GRAVEYARD OF SHIPS – Long ago this thriving harbor was home to hundreds of sea-faring men. but now the entire port is laid to waste and only the ghouls remain!

THE SEA OF DESPAIR – Between the human world and the Phantom Zone lies the Sea of Despair. its storm-tossed seas have caused the heartiest of adventurers to go insane.

QUEST 3: VERMILION HORROR

CRUCIBLE OF FLAME – Deep with the earth the flame of evil brightly burns. Its glow forebodes despair and darkness to all who venture near.

TOWERS OF MOLTEN STEEL – The sight of the double towers strikes terror into the hearts of lesser men. Within these walls, the ghouls of the Phantom Zone practice their darkest evils!

QUEST 4: THE GHOUL'S STOMACH

To enter the frozen lands of the Emperor of Evil, you must first pass through the vile Ghoul's Stomach. Tough it out!!

QUEST 5: THE DEEP CHILL

ICE FOREST – Blizzards constantly blow in this frozen world. Many have tried to conquer this land. None have yet returned!

ICE WALL – A wall of sheer ice surrounds the palace of the Emperor of Evil. All unfortunate knights who have previously attempted to scale the ice have met with doom!

QUEST 6: THE EMPEROR'S CASTLE

The entrance to the castle holds many traps. Pay close attention for disaster can strike rapidly!

QUEST 7: HALLWAY OF GHOULS

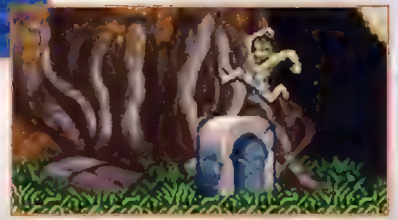
A few hundred yards ahead lies the throne room of the Emperor. Only a hideous gauntlet of ghouls stands in your way!

QUEST 8: THE THRONE ROOM

Inside, Sardius awaits! Only the power of Guinevere's enchanted bracelet can destroy the Emperor of Evil!

GAME OVER

Willy nilly, Arthur's chilly! His **STEEL**, **BRONZE** and **GOLDEN ARMOR** protect him by taking the first hit and then falling off. Then only his underwear remains. One more hit and the knight's over. Arthur loses one life.



The game ends when Arthur loses all his lives.

CONTINUING YOUR GAME

When the game ends, the Continue Screen shows up. Select CONTINUE and press **START** or the **A BUTTON** to keep playing. (Choose END to quit the game.)

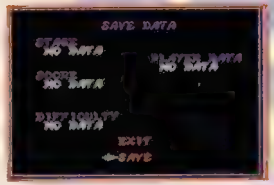
Hint 1: The more **SACKS OF GOLD** you collect, the more Continues you get.

Hint 2: In Original Mode, the amount of money you can collect depends on your game level.

SAVE/LOAD

SAVE

Press START during a game to enter the Save Menu. Select SAVE with the **CONTROL PAD** and press **START** or the **A BUTTON**. (Choosing EXIT takes you back to the game.)



Select OK on the Save Confirmation Menu (selecting NO cancels the save). The menu shows the stage, Arthur's condition, the game level and your score. This is what you'll have when you resume the game with LOAD.

LOAD

Select LOAD GAME from the Title Screen to resume a saved game. You will start a stage either at the beginning or at the second half, depending on where you saved.

Note: You must have saved game data in order to use the LOAD GAME option.

OPTIONS

Press SELECT or the **CONTROL PAD** ⬆/⬇ to highlight a game option. Press ⬅/➡ to change a setting.

GAME LEVEL – How tough can you stand it? (Remember: you cannot change the level in Arrange Mode.)

KEY CONFIGURATION – Switch the **JUMP** and **ATTACK** buttons.

EXIT – Close the Options Screen.

QUESTING TIPS

A new weapon always replaces an old one. Don't pick up a new weapon unless it's more powerful or you like it better than the one you already have.

Learn which weapons must run their course before you can hurl another. These leave you unprotected for a short time, so be ready to jump or duck!

Search carefully for hidden **TREASURE CHESTS** and find out what they hold. Without the weapons and armor they conceal, Arthur doesn't stand a chance of finding Guinevere. Be wary some hold dangers!

It takes a double-jump to leap from ledge to ledge or across large chasms. First, jump into the air. At the top of your jump, press **JUMP** again. Practice to get the timing just right.

Watch for the Fairies. They can give you a powerful weapon that you must have to finish your quest.

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

CAPCOM

Super GHOULS'N GHOSTS

INHALT

62 EINE MONSTROSE TAT!
64 SPIELSTART
65 SPIELMODI
66 STANDARDSTEUERUNG
67 ARTHURS AKTIONEN
68 BILDSCHIRM
70 SCHATZE
72 RUSTUNG & SCHILDE
74 WAFFEN
75 VERZAUBERTE WAFFEN
77 WEISSE MAGIE!
78 MONSTER!
82 GHOUL REALM
84 SPIELENDE
85 SPIEL FORTSETZEN
86 SAVE/LOAD
87 OPTIONS
88 TIPPS

© CAPCOM CO., LTD. 2002 ALLE RECHTE VORBEHALTEN. CAPCOM und das CAPCOM-LOGO sind eingetragene Warenzeichen der CAPCOM CO. LTD. SUPER GHOULS 'N GHOSTS ist ein Warenzeichen der CAPCOM CO LTD. Alle Rechte vorbehalten.

EINE MONSTROSE TAT!

Willkommen, furchtloser Ritter! Vor vier Jahren hast du dich auf eine gefährliche Reise begeben. Die ganze Welt hast du auf der Suche nach den mächtigen Waffen der weißen Magie durchquert!

Du hast die schrecklichen Phantome des Ghoul Realm von der Erde vertrieben und Prinzessin Prin Prin gerettet. Aber jetzt, kurz vor deiner Rückkehr, liegt ein dunkler Bann auf deinem Königreich.

Du betrittst die Haupthalle deiner neu aufgebauten Burg, und deine geliebte Prinzessin Prin Prin begrüßt dich freudig. Es ist so lange her! Ihr fallt euch in die Arme. Gerade willst du schwören, sie nie wieder zu verlassen, da geschieht etwas Furchtbares!

Ein monströses Wesen erscheint aus dem Nichts und entführt Prinzessin Prin Prin in die schleimigen Grüfte der Phantom Zone. Das Ghoul Realm ersteht auf, die Untoten streifen wieder durch das Land!

Erneut musst du die gefährliche Reise in die Tiefen des Ghoul Realm wagen. Schreckliche Bedrohungen erwarten dich - fürchterliche Ectoplasms und tödliche Ghouls, flinke Vampires und hungrige Pflanzen. Die Erde könnte aufbrechen, die Meere könnten ansteigen! Die Dunkelheit könnte dich verschlingen! Aber Mut und Geschick werden dir helfen. Und unterwegs ist eine mächtige Waffe zu finden - weiße Magie!

SPIELSTART

1. 1. Stecke das **SUPER GHOULS 'N GHOSTS** Spielmodul in den Game Boy Advance™ ein.
2. Schalte das Gerät an.
3. Sieh dir die Demo an; sie enthält Tipps.
4. Wenn du bereit bist, drücke START. Der Titelbildschirm erscheint.
5. Wähle mit dem Steuerkreuz einen Spielmodus und drücke START oder den A-Knopf.

SPIELMODI

ORIGINAL MODE – Spiele den Super Nintendo-Klassiker.

ARRANGE MODE – Ein neuer Modus speziell für den Game Boy Advance™. Du kannst den jeweils nächsten Level wählen. Die Rahmenfarbe zeigt den Schwierigkeitsgrad:

BLAU . . NORMAL
GELB . . SCHWER
ROT . . SEHR SCHWER

Probier's mal - du könntest Level finden, die du noch nie gesehen hast.

NEW GAME – Neues Spiel starten.

LOAD GAME – Ein zuvor gespeichertes Spiel laden. Dir steht nur ein Spielstand pro Modus zur Verfügung (einer im Original Mode und einer im Arrange Mode).

OPTIONS – Schwierigkeitsgrad einstellen und Sprung/Angriff vertauschen (siehe Seite 87).

DEFAULT CONTROLS

MENUSTEUERUNG

Steuerkreuz . . . . . Auswählen
A-Knopf . . . . . Auswahl bestätigen
B-Knopf . . . . . Auswahl abbrechen

ARTHURS AKTIONEN

LAUFEN

Mit ⬅/➡ auf dem **STEUERKREUZ** läufst du hin und her. Mit ⬇ duckst du dich.

KLETTERN

Mit ⬆/⬇ kletterst du Leitern hoch und runter.

SPRUNG

Mit **SPRUNG** springst du, mit dem **STEUERKREUZ** gibst du die Richtung vor.

DOPPELSPRUNG

Spring noch weiter! Drücke mitten im Sprung erneut **SPRUNG**. Mit dem **STEUERKREUZ** kannst du dabei die Richtung ändern!

SCHLAGEN & WAFFE SCHLEUDERN

Drücke **ANGRIFF**

WEISSE MAGIE

Nur mit Golden Armor: Halte **ANGRIFF** gedrückt und lass los, um weiße Magie einzusetzen.

BILDSCHIRM

PUNKTE – Punkte erhältst du fürs Vernichten von Untoten und fürs Einsammeln von **SACKS OF GOLD**.

WAFFE – Zeigt an, was du gerade hast.

TIMER – Du hast fünf Minuten, um dir den **GATE KEY** fürs nächste Tor zu besorgen. Erreicht der Timer 0, bevor du das schaffst, so verlierst du ein Leben.

LEBEN – Anzahl der Leben. Wenn Arthur das letzte Leben verliert, endet das Spiel.

MAGIE-ANZEIGE – (nicht abgebildet) Wenn du eine **GOLDEN ARMOR** trägst, siehst du hier, wie viel weiße Magie du hast.

SCHATZE

Wenn du durch das verfluchte Land reist und links und rechts Ghouls vernichtest, wirst du viele hilfreiche Schätze finden!

POTS

Viele besiegte Gegner lassen **POTS** zurück, wenn sie verschwinden. In **POTS** können Extra-Leben, Waffen oder andere Extras sein.

TREASURE CHESTS

Manchmal erscheinen verschlossene **TREASURE CHESTS**. Brich sie mit deiner Waffe auf, aber Vorsicht! Darin können ein Schatz, eine Falle oder der Zauberer sein. Nimm die Schätze. Fallen können Arthur ein Leben kosten! Der Zauberer versetzt Arthur zurück in seine Windeltage (aber nur für eine Weile).

SACKS OF GOLD

Nimm sie, dann bekommst du Extra-Punkte.

Wie viele **ANDERE SCHATZE** kannst du finden?

GATE KEYS

Am Ende jedes Levels erwartet dich ein Torwächter. Besiege diesen Endgegner, um den **GATE KEY** zum nächsten Level zu erhalten.

RUSTUNG & SCHILDE

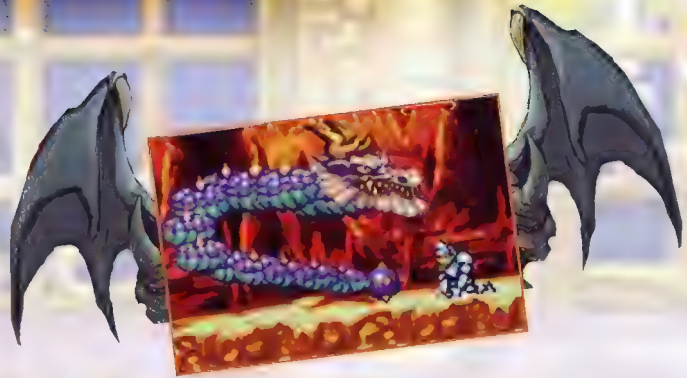
In Schatztruhen können sich **RUSTUNGEN** befinden. Lauf über die **RUSTUNG**, um sie anzulegen.

RUSTUNG

STEEL ARMOR Arthurs erste Rüstung schützt vor einem Treffer. Er hat immer eine **STEEL ARMOR** in Reserve.

BRONZE ARMOR – Diese Rüstung schützt Arthur vor einem Treffer und ermöglicht es, verzauberte Waffen zu benutzen.

GOLDEN ARMOR – Arthurs beste Rüstung bietet die Vorteile von **STEEL** und **BRONZE ARMOR**, außerdem befähigt sie ihn, **SCHILDE** und weiße Magie zu benutzen!



SCHILDE

MOON SHIELD – Hält ein gegnerisches Geschoss ab.

SUN SHIELD – Dieser leuchtende Schild hält drei gegnerische Geschosse ab und füllt die Magie-Anzeige schneller auf.

WAFFEN

Arthur kann viele verschiedene Angriffswerkzeuge finden. Laufe über eine Waffe, um sie aufzunehmen. Wenn Arthur eine neue Waffe aufnimmt, verliert er die alte.

LANCE – Arthurs Standardwaffe. Fliegt geradeaus, wenn sie geschleudert wird.

DAGGER – Nicht stark, aber schnell! Du kannst drei gleichzeitig werfen.

CROSSBOW – Feuert gleichzeitig zwei Bolzen in diagonaler Richtung.

TORCH – Wenn du sie fallen lässt, versengt ein kleines Feuer den Boden.

AXE – Wirbelt spiralförmig nach vorne und hackt durch einen großen Bereich.

SCYTHE – Gleitet über den Boden, wenn du sie wirfst. Schleudere sie von Steinpfeilern nach unten.

TRIBLADE – Wenn du sie wirfst, fliegt sie hoch, prallt ab und zischt vor dir her. Zerschlitzt alles, was sie berührt, bevor sie in Arthurs Hand zurückkehrt.

ULTIMATE WEAPON – Diese geheimnisvolle Waffe könnte sogar die gesamte Dämonen-Streitmacht auslöschen.

VERZAUBERTE WAFFEN

Wenn Arthur eine **BRONZE** oder **GOLDEN ARMOR** trägt, kann er besondere Waffen benutzen.

FLAMING LANCE – Eine mächtigere Lance, die eine Flammenspur hinterlässt!

MAGIC DAGGER – Diese verzauberten Dolche ziehen magische Lichtspuren, wenn du je drei von ihnen wirfst!

MAGIC CROSSBOW – Diese Waffe feuert drei magische Bolzen gleichzeitig, die sich ihre Ziele selbst suchen!

MAGIC TORCH – Schleudere sie auf den Boden, und turmhohe Flammen steigen auf. Du kannst zwei gleichzeitig benutzen.

HEFTY AXE – Eine noch tödlichere Version der normalen Axe.

MAGIC SCYTHE – Diese verzauberte Waffe ist mächtiger als ihr gewöhnliches Gegenstück.

SHURIKEN – Der unglaublich schnelle Wurfstern durchschlägt alle Hindernisse auf dem Weg zurück in Arthurs Hand.

WEISSE MAGIE!

Sobald Arthur eine **GOLDEN ARMOR** trägt, erscheint die Magie-Anzeige neben dem Waffensymbol. Halte **ATTACK** gedrückt, um die Anzeige aufzuladen. Ein Magie-Symbol für die benutzte Waffe erscheint. Lass **ATTACK** los, um die Macht der weißen Magie zu entfesseln!

Hinweis: Beim Springen und auf Leitern kannst du weiße Magie nicht einsetzen.

FLAMING LANCE – THUNDER MAGIC Drei Blitze schießen gleichzeitig hernieder und fahren durch alles in ihrem Weg!

MAGIC DAGGER – FIRE DRAGON MAGIC Ein wütender Drache vernichtet alle Wesen, die ihm in die Quere kommen!

MAGIC CROSSBOW – SEEK MAGIC Verborgene Schätze kommen zum Vorschein!

MAGIC TORCH – SHIELD MAGIC Drei leuchtende Kugeln schützen dich!

HEFTY AXE – TORNADO MAGIC Ein elektrischer Schlag breitet sich in alle Richtungen aus!

MAGIC SCYTHE – TORNADO MAGIC Zwei heftige Wirbelwinde verwüsten alles in ihrem Weg!

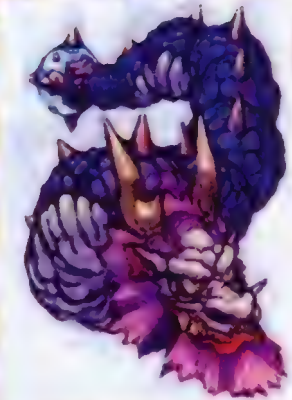
SHURIKEN – NUCLEAR MAGIC KAWUMM!

ONE HORNED DEMON

Der Demon ist doppelt so groß wie Arthur und sehr stark. Er springt hoch in die Luft und versucht auf seinen Gegnern zu landen, um sie zu zerquetschen!

DRAGON

Wenn jemand die Höhle des Dragon betritt, greift er gnadenlos an, bis der Gegner geröstet ist! Er schubst Gegner mit seinem langen Körper herum und speit Feuer aus dem riesigen Maul.



BALBAROSA

Dieser gewaltige Höhlenbewohner ist extrem aggressiv und verschlingt alles, was ihm in die Quere kommt. Seine harten Schuppen machen ihn zu einem enorm zähen Gegner.

Er ist stärker und schneller als jeder Mensch. Der Anführer aller Red Armors könnte sogar der Schöpfer der Red Arimar sein.

RED ARMOR JOKER

GHOUL REALM

QUEST 1: THE DEAD PLACE

THE HAUNTED GRAVEYARD – Auf diesem Friedhof greifen Zombies die Lebenden an! Nur die Tapferen werden die Reise durch dieses verfluchte Land überleben!

THE FOREST OF FEAR – In diesem dunklen Gewirr aus Zweigen liegt die Ruine einer alten Burg, in der eine schreckliche Pflanze wächst. Sie frisst jeden, der durch ihr Gebiet kommt!

QUEST 2: THE ROTTING SEA

THE GRAVEYARD OF SHIPS – Vor langer Zeit lebten Hunderte von Seefahrern in diesem Hafen, aber jetzt ist er verlassen. Nur noch die Ghouls sind übrig!

THE SEA OF DESPAIR – Hier, in den stürmischen Wogen zwischen der Menschenwelt und der Phantom Zone, haben schon viele tapfere Abenteurer den Verstand verloren.

QUEST 3: VERMILION HORROR

CRUCIBLE OF FLAME – Tief in der Erde brennt die Flamme des Bösen hell. Ihr Schein kündigt Verzweiflung und Umnachtung an.

TOWERS OF MOLTEN STEEL – Der Anblick der beiden Türme treibt einfache Menschen ins Entsetzen. In ihren Mauern verrichten die Ghouls der Phantom Zone ihr dunkelstes Werk!

QUEST 4: THE GHOUL'S STOMACH

Um ins kalte Land des Bösen Herrschers zu kommen, musst du erst durch den Ghoul's Stomach. Nimm allen Mut zusammen!

QUEST 5: THE DEEP CHILL

ICE FOREST – In diesem kalten Land toben ständig Schneestürme. Viele wollten es schon erobern. Doch niemand ist zurückgekehrt!

ICE WALL – Eine riesige Eismauer umgibt den Palast des Emperor of Evil. Alle Ritter, die sie bislang erklimmen wollten, sind gescheitert!

QUEST 6: THE EMPEROR'S CASTLE

Am Eingang zur Burg sind viele Fallen. Pass gut auf, das Unheil kann dich schnell treffen!

QUEST 7: HALLWAY OF GHOULS

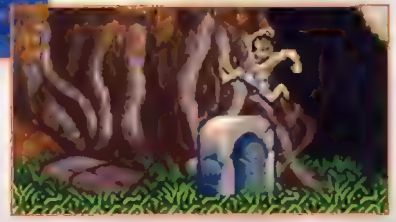
Ein paar hundert Meter vor dir liegt der Thronsaal des Emperors. Nur eine Horde Ghouls steht dir noch im Weg!

QUEST 8: THE THRONE ROOM

Hier wartet Sardius! Nur mit Guineveres verzaubertem Armband kannst du den Emperor of Evil vernichten!

SPIELENDE

Arthur friert! Seine **STEEL**, **BRONZE** oder **GOLDEN ARMOR** fängt den ersten Treffer auf, dann fällt sie ab, und nur die Unterwäsche bleibt übrig. Noch ein Treffer, und das Ritterdasein ist vorbei. Arthur verliert ein Leben.



Das Spiel endet, wenn Arthur alle Leben verliert.

SPIEL FORTSETZEN

Bei Spielende erscheint der Fortsetzen-Bildschirm. Wähle CONTINUE und drücke **START** oder **A-KNOPF**, um weiterzuspielen (mit END verlässt du das Spiel).

Hinweis 1: Je mehr **SACKS OF GOLD** du sammelst, desto mehr Fortsetzungen hast du.

Hinweis 2: Wie viel Gold du im Original Mode sammeln kannst, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab.

SAVE/LOAD

SAVE

Drücke im Spiel **START**, um ins Speichermenü zu kommen. Wähle SAVE mit dem **STEUERKREUZ** und drücke **START** oder **A- KNOPF** (mit EXIT kehrst du zum Spiel zurück).

Bestätige mit OK, dass du speichern möchtest (mit NO brichst du ab). Das Menü zeigt den Level, Arthurs Status, den Schwierigkeitsgrad und die Punkte an. All das wird wiederhergestellt, wenn du das Spiel mit LOAD lädst.

LOAD

Wähle auf dem Titelbildschirm LOAD GAME, um ein Spiel zu laden. Du startest entweder am Anfang oder in der zweiten Hälfte des Levels, je nachdem, wo du gespeichert hast.

Hinweis: Für LOAD GAME brauchst du einen gespeicherten Spielstand.

OPTIONS

Drücke SELECT oder ⬆/⬇ auf dem **STEUERKREUZ**, um eine Option zu wählen. Mit ⬅/➡ änderst du sie.

GAME LEVEL – Der Schwierigkeitsgrad (im Arrange Mode lässt er sich nicht verändern).

KEY CONFIGURATION – Vertausche **SPRUNG** und **ANGRIFF**

EXIT – Das Optionsmenü schließen.

TIPPS

Eine neue Waffe ersetzt die alte. Nimm keine neue Waffe auf, wenn sie nicht besser ist oder dir besser gefällt als die, die du hast.

Finde heraus, wie lange Waffen fliegen, bevor du sie erneut schleudern kannst. In dieser Zeit bist du ungeschützt, bereite dich also darauf vor, zu springen oder dich zu ducken!

Suche gut nach verborgenen **TREASURE CHESTS** und finde heraus, was darin ist. Ohne die Waffen und Rüstungen in ihnen hat Arthur keine Chance, Guinevere zu retten. Vorsicht - in einigen sind Fallen!

Über große Klüfte kommst du nur mit Doppelsprüngen. Springe wie üblich, dann drücke mitten im Sprung nochmal **SPRUNG**. Übe, um den richtigen Zeitpunkt zu finden.

Achte auf die Fairies. Sie können dir eine mächtige Waffe geben, die du brauchst, um deine Suche abzuschließen.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen.
Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.
Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten.
Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe.
Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

NOTES

SOMMAIRE

32 ABOMINABLE !
34 PREPARATIFS
35 MODES
36 CONTROLES
37 MOUVEMENTS D'ARTHUR
38 ECRAN
40 TRESORS
42 PROTECTIONS
44 ARMES
45 ARMES ENCHANTEES
47 MAGIE BLANCHE !
48 MONSTRES !
52 L'EMPIRE DEMON
54 DEFAITE
55 CONTINUER LE JEU
56 MEMOIRE
57 OPTIONS
58 ASTUCES

© CAPCOM CO., LTD. 2002 TOUS DROITS RÉSERVÉS. CAPCOM et le LOGO CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO. LTD.
SUPER GHOULS 'N GHOSTS est une marque de CAPCOM CO LTD Tous droits réservés.

ABOMINABLE !

Salut à tous et bienvenue à toi, courageux chevalier ! Quatre années ont passé depuis le début de cette quête périlleuse. Tu parcours le monde à la recherche des armes de la Magie Blanche !

Tu as déjà vaincu les fantômes de l'Empire Démon qui avaient jeté un sort sur la terre, et tu as sauvé la Princesse Prin Prin. Au moment de ton retour, le royaume est victime d'un sinistre sort.

En entrant dans ton chateau restauré, ta chère Princesse Prin Prin se jette dans tes bras pour t'accueillir. Ça faisait si longtemps ! Vous vous embrassez. Mais au moment de jurer que tu ne la quitteras plus, l'abominable se produit !

Une affreuse créature surgit de nulle part et emmène la Princesse Prin Prin dans les cryptes suintantes de la Zone fantôme. L'Empire Démon vit encore, et ses créatures hantent le pays !

Tu dois à nouveau survivre au dangereux voyage dans les tréfonds de l'Empire Démon et y traquer l'horreur absolue, les fantômes horribles et les mortels démons, les vampires et les plantes voraces. La terre peut trembler, les mers se déchaîner et les monstres de la nuit t'engloutir, mais ton courage et ton art t'aideront. En chemin, une puissante arme de Magie Blanche n'attend plus que toi !

DEMARRER

1. Insère la cartouche de **SUPER GHOULS 'N GHOSTS** dans le Game Boy Advance™.
2. Allume-le.
3. Des conseils sont sur la démo.
4. Appuie sur START quand tu veux pour aller au menu.
5. Utilise la manette + pour choisir un mode et appuie sur START ou sur le bouton A.

MODES

ORIGINAL MODE – Pour le mode classique Super Nintendo.

ARRANGE MODE – Un nouveau mode pour Game Boy Advance™. Quand un niveau est terminé, tu peux choisir le suivant. Les niveaux sont associés aux couleurs : :

BLEU . . NORMAL
JAUNE . . DIFFICILE
ROUGE . . TRES DIFFICILE

Vérifie - tu pourrais trouver des niveaux encore jamais vus.

NOUVEAU JEU – Commencer au début.

CHARGER – Reprendre une partie sauvegardée là où tu l'as laissée. Tu n'as qu'une sauvegarde par mode (une pour l'Original Mode et une pour l'Arrange Mode).

OPTIONS – Règle le niveau de jeu, inverse les boutons Saut et Frappe (voir P.57).

CONTROLES

NAVIGATION

Manette + ... **Sélectionner**
Bouton A ..... **Confirmer un choix**
Bouton B ..... **Annuler un choix**

LES MOUVEMENTS D'ARTHUR

SE DEPLACER

Avec les ⬅/➡ de la **MANETTE +** et la ⬇ pour esquiver.

GRIMPER

Avec les ⬆/⬇ por grimper aux échelles.

SAUTER

Appuie sur **SAUT**, et dirige-toi avec la **MANETTE +**.

DOUBLE SAUT

Saute encore plus loin ! Appuie sur **SAUT** une seconde fois quand tu es en l'air, et dirige-toi avec la **MANETTE +**.

PIQUE, COUPE & ABATS TON ARME

Avec **ATTAQUE**.

MAGIE BLANCHE

Quand Arthur a l'Armure d'Or, appuie puis relâche le bouton **ATTAQUE** pour la Magie Blanche.

ECRAN

SCORE – Points gagnés en détruisant les ennemis et en ramassant des **SACS D'OR**.

ARME – Affiche l'arme utilisée.

CHRONO – Tu as cinq minutes pour faire ta quête et gagner la **CLE** pour ouvrir le niveau suivant. Si le chrono atteint zéro avant que tu n'aies la clé, tu perds une vie.

VIES – Nombre de vies d'Arthur. Quand tu perds la dernière, la partie est terminée.

JAUGE MAGIE – (non affichée) Témoin de la Magie Blanche encore disponible quand Arthur porte **L'ARMURE EN OR**.

TRESORS

Tu vaincras les démons sur leurs terres maudites durant ton périple, mais tu trouveras aussi des trésors fort utiles dans ta quête !

POTS

De nombreux vaincus laisseront des **POTS** en disparaissant. Ils peuvent contenir des vies, des bonus ou des armes. Ne passe pas à côté !

COFFRES

Ne manque pas les apparitions soudaines des **COFFRES**. Brise-les avec ton arme, mais attention ! Ils peuvent cacher un trésor, un piège, ou le Sorcier. Empare-toi du trésor. Un piège peut coûter une vie ! Si c'est le Sorcier, c'est la fin pour Arthur (temporairement...).

SACS D'OR

Attrape-les pour plus de points.

LES CLES

À la fin de chaque niveau, tu dois affronter un Gardien de Clé. Battre ce boss et lui prendre sa **CLE** sont les seuls moyens d'accéder au niveau suivant.

Combien de **TRESORS** trouveras-tu ?

PROTECTIONS

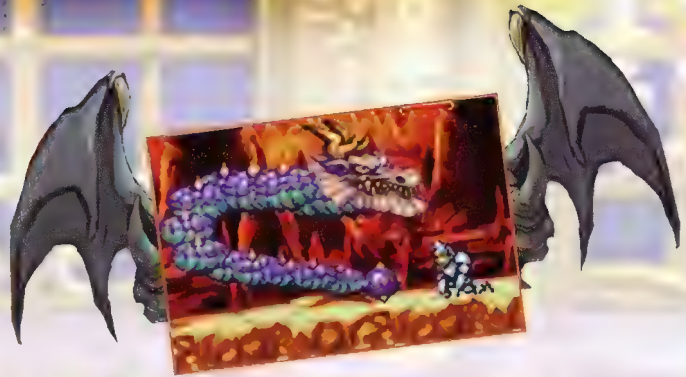
Ouvre les Coffres pour avoir des **ARMURES**. Passe ensuite sur **L'ARMURE** pour l'enfiler.

ARMURES

EN FER – La première armure d'Arthur, qui protège d'un coup. Il a toujours **L'ARMURE EN FER** en réserve.

EN BRONZE – Cette armure protège Arthur d'un coup et lui permet d'utiliser les Armes Enchantées.

EN OR – La meilleure. Elle a les vertus du **FER** et du **BRONZE**, et permet d'utiliser les **BOUCLIERS** et d'invoquer la Magie Blanche !



BOUCLIERS

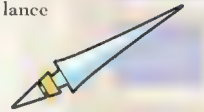
LE 'LUNE' – Cette protection bloque un projectile ennemi.

LE 'SOLEIL' – Ce bouclier luisant bloque trois coups ennemis. Arthur peut invoquer un flash de Magie Blanche en gonflant rapidement la Jauge Magie.

ARMES

Arthur peut changer d'arme pour attaquer. Passe sur une arme pour la prendre. Quand Arthur en prend une nouvelle, il perd celle qu'il avait.

LANCE – Arme de base d'Arthur. Elle se lance droit devant.



DAGUE – Peu puissante mais rapide ! Elle lâche trois coups en un.

ARBALETE – Lance deux flèches à la fois, en diagonale.

TORCHE – Jette-la pour qu'un feu vienne brûler le sol.

HACHE – Part vers l'avant en tourbillonant et taille large.

FALSE – Elle fauche la surface du sol. Lance cette lame incurvée vers le bas quand tu es en hauteur.

TRILAME – Cette lame se lance, monte, ricoche et file vers l'avant. Elle découpe tout ce qu'elle touche avant de revenir dans les mains d'Arthur.

ARME ULTIME – Une arme mystérieuse, sans doute capable de détruire toute la Force démoniaque.

ARMES ENCHANTEES

Arthur peut utiliser les armes spéciales quand il a **L'ARMURE EN BRONZE** ou **EN OR**.

LANCE A FEU – Plus puissante, elle laisse une traînée de feu derrière elle !

DAGUE MAGIQUE – Enchantée, elle laisse une lumière magique et lâche trois coups en un !

ARBALETE MAGIQUE – Cette arme ensorcelée lance trois flèches magiques à tête chercheuse, en un coup !

TORCHE MAGIQUE – À jetter par terre pour faire jaillir une tour de feu. Tu peux les utiliser par paires.

GROSSE HACHE – Encore plus mortelle que la petite hache.

FAUX MAGIQUE – Arme améliorée, plus puissante que son équivalent non-magique.

SHURIKEN – Arme très rapide qui coupe tout sur son passage avant de revenir dans les mains d'Arthur.

MAGIE BLANCHE

Si Arthur a l'**ARMURE EN OR**, une Jauge Magie s'affiche à côté d'Arme. Maintiens **ATTAQUE** enfoncé pour gonfler la Jauge et afficher un symbole magique pour l'arme que tu tiens. Relâche **ATTAQUE** pour libérer la puissance de la Magie Blanche !

Note : elle ne marche pas en l'air ou sur une échelle.

LANCE A FEU – MAGIE FOUDRE Les éclairs déchirent l'air de trois feux simultanés qui transpercent la matière !

DAGUE MAGIQUE – MAGIE DRAGON Un terrifiant dragon détruit tout sur son passage et ravage le pays !

ARBALETE MAGIE – MAGIE FOUILLE Déterre les trésors enfouis !

TORCHE MAGIQUE – MAGIE GLOBES Un trio de globes pour te protéger !

GROSSE HACHE – MAGIE TORNADE Une charge de feu électrique multi-directionnel !

FAUX MAGIQUE – MAGIE TORNADE Deux tornades jumelles détruisent tout sur leur passage !

SHURIKEN – MAGIE ATOMIQUE BABOUM!

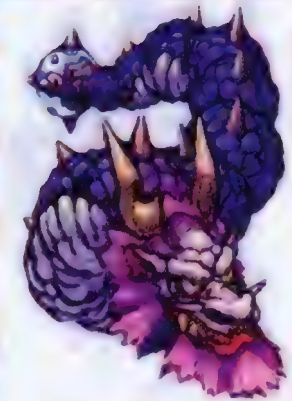
MONSTRES

DEMON UNICORNE

Deux fois plus grand qu'Arthur, il a une puissance redoutable. Une détente incroyable lui permet de s'élever très haut et d'écraser ses adversaires en retombant !

DRAGON

Lorsqu'on pénètre dans le repère du Dragon, il attaque aussitôt pour pulvériser son ennemi ! Il déséquilibre avec sa queue et expulse du feu de sa gueule gigantesque.



BALBAROSA

Cette bête des cavernes est une créature très violente qui avale tout ce qu'elle trouve. Les robustes plaques qui la protègent sont d'une résistance incroyable.

Sa puissance et sa vitesse dépassent aisément un humain. Chef des Armures rouges, et peut être créateur de l'Arimar rouge.

LE JOKER ROUGE

L'EMPIRE DEMON

QUETE 1: CHEZ LES MORTS

LE CIMETIERE HANTE – Les zombies surgissent de ce cimetière oublié pour attaquer les vivants ! Seul un cœur vaillant peut revenir de cette terre maudite !

LA FORET DE LA PEUR – Au cœur de cette sombre forêt touffue se cachent les ruines d'un vieux château. Entre ses murs croît une plante étrange qui se nourrit de tout ce qui se présente à elle !

QUETE 2: OCEAN DE MORT

LE CIMETIERE MARIN – Ce qui fût un jour un port grouillant d'activité abritait des centaines de marins. Livré à l'abandon, on n'y trouve plus que des démons !

LA MER DU TOURMENT – Entre le monde des hommes et la Zone fantôme se trouve la Mer du Tourment. Ses flots déchaînés ont causé la perte de nombreux aventuriers.

QUETE 3: ROUGE EFFROI

L'EPREUVE DU FEU – Au cœur de la terre brûle le feu de l'enfer. Ses lueurs vouent l'aventurier à la folie et aux ténèbres.

LES TOURS DE LAVE – La vision de ces doubles tours glace d'effroi le moindre humain. Dans ces enceintes les démons de la Zone fantôme se livrent à leurs plus sombres pratiques !

QUETE 4 : LE VENTRE ANIMAL

Pour accéder au domaine de glace de l'Empereur du Mal, tu dois d'abord franchir le Ventre de la bête. Tiens bon !!

QUETE 5 : LE FRISSON

BOIS GELES – Le vent est permanent dans ce monde de glace. Beaucoup y sont venus. Personne n'est revenu !

MUR GELE – Un mur de glace entoure le palais de l'Empereur du Mal. Les infortunés chevaliers qui tentèrent de gravir ces glaces ont rencontré leur funèbre destin !

QUETE 6 : CHEZ L'EMPEREUR

Il y a beaucoup de pièges dans l'entrée du château. Sois prudent car un malheur est vite arrivé !

QUETE 7 : GALERIE DES DEMONS

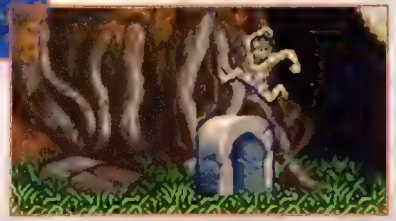
Toute proche est la salle du trône de l'Empereur. Tu dois juste te frayer un chemin parmi les démons !

QUETE 8 : LE TRONE

C'est là qu'attend Sardius ! Seul le pouvoir du bracelet magique de Guenièvre vaincra l'Empereur du Mal !

DEFAITE

Arthur finira bien par s'enrhumer ! **L'ARMURE EN FER, BRONZE** ou **OR** ne le protège que d'un coup et tombe ensuite. Il se retrouve alors en caleçon. Le coup suivant a raison de lui. Et Arthur perd une vie.



Le jeu est fini quand Arthur n'a plus de vie.

CONTINUER LE JEU

Continue' s'affiche à la fin. Choisis CONTINUE et appuie sur **START** ou sur le **BOUTON A** pour jouer encore (et sur END pour quitter le jeu.)

Truc 1 : plus tu trouves de **SACS D'OR**, plus tu auras de 'Continue'.

Truc 2 : en Original Mode, tes gains en argent varient en fonction du niveau de jeu.

MEMOIRE

SAUVEGARDER

Appuie sur **START** pour ouvrir l'Accès sauvegarde. Choisis **SAUVEGARDE** avec la **MANETTE +** et appuie sur **START** ou sur le **BOUTON A** (et sur **EXIT** pour revenir au jeu.)

Choisis OK pour confirmer (choisis NO pour annuler). Le menu affiche le lieu, l'état d'Arthur, le niveau de jeu et ton score. C'est l'état de ta partie au moment où tu la reprends en appuyant sur CHARGER.

CHARGER

Choisis LOAD GAME sur l'écran pour reprendre une partie sauvegardée. Tu reprendras le niveau au début ou à la moitié, en fonction du moment où tu l'as sauvegardé.

Note : il faut des données enregistrées pour utiliser LOAD GAME.

OPTIONS

Choisis une option avec SELECT ou les ⬆/⬇ de la **MANETTE +**. Change un réglage avec les ⬅/➡.

DIFFICULTE – De quoi es-tu capable ? (Rappel : tu ne peux pas changer la difficulté en Arrange Mode.)

CONFIGURATION – Inverse les boutons **SAUT** et **ATTAQUE**.

EXIT – Ferme l'écran Options.

ASTUCES

Une nouvelle arme remplace toujours l'ancienne. N'en prends une que si elle est meilleure, à moins que tu ne la préfères à celle que tu as.

Tu dois attendre pour te resservir d'une arme de jet. Tu es sans protection pendant ce temps-là, donc sois près à sauter ou à esquiver !

Cherche les **COFFRES** cachés et découvre leur contenu. Sans les armes et armures qu'ils contiennent, Arthur n'a aucune chance de trouver Guenièvre. Sois prudent ! Certains sont dangereux !

Il faut un double-saut pour passer d'un rebord à un autre ou par dessus un gouffre. Saute, puis, au sommet de ton saut, appuie sur **SAUT** encore une fois. Entraîne-toi pour trouver le bon tempo.

Surveille les fées. Elles peuvent te donner une arme puissante nécessaire pour terminer ta quête.

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

⚠ AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo suspectible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

NOTES

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

020628

CAPCOM®

© CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.
CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of
CAPCOM CO.LTD. SUPER GHOULS N GHOSTS is a trademark of
CAPCOM CO LTD. All rights reserved.